MEDIA
FACTORY

DERBY STALLION 64

ダビスタ

競走馬育成シミュレーションゲーム

取扱説明書

NUS-NDAJ-JPN

ごあいさつ

このたびは株式会社メディアファクトリー“NINTENDO 64”専用ソフト『ダービースタリオン64』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5～10分の休憩をとってください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。

●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。

●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因になります。

⚠注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚れないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めるめることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

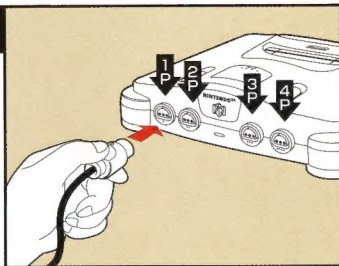
＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(右側の図)に修正する場合、次の操作をしてください。
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。
(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。
＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

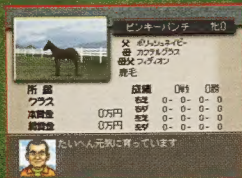
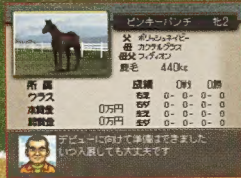
■コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラ本体前面のコントローラコネクタ1~4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただしゲーム中に接続を変更した場合は、操作ができなくなるのでご注意ください。この場合、コントローラが初めに接続されていたコネクタに再度接続し直すか、一旦本体の電源を切ってください。

■コントローラの握り方

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかたをお奨めします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることが可能です。

CONTENTS

競走馬の一生

4月に種付して、無事受胎した繁殖牝馬が、一年たって仔馬を出産したよ。

産まれた仔馬は女の子だ。性格は元気一杯だ。大切に育てよう。

牧場で2年過ごして2歳になると、いよいよ競走馬としてのデビューの季節だ。

ゲームは小さな牧場から始まる。2000万円の資金と1頭の繁殖牝馬がいるだけの小さな牧場から競走馬を競馬場に送り出し、レースで得た賞金を使って、より強い馬を作り出すのだ。最終的な目標は全部で21あるGIレースの全制覇だ!!

全GI制覇を達成しても、友達の馬と競い合う『ブリーダーズカップ』がキミを待っている。研究を重ねて、誰にも負けない最強馬を生み出そう。ブリーダーズカップの他にも、各競馬場のレコードタイムの更新、全重賞制覇などなど、さまざまな楽しみ方があるので工夫して遊んでみよう。

ダー
スタ
こん

サラブレッドを
レースでの勝利を目指す

※GI(グレードワン、ジーワン)
賞金額、栄誉ともにすべてのレースの中で最高峰に位置するレース。性別や年齢(馬齢)や距離ごとにさまざまな21ものレースがある。
また、下位ランクのGII、GIIIレースもあり、GIと合わせて、重賞、またはG(グレード)レースと呼ばれている。

ゲームオーバー

資金がなくなり破産するとゲームオーバーです。

ビーリオンってなゲーム

生産・育成し、
ゲーム、それがダビスタ64だ。

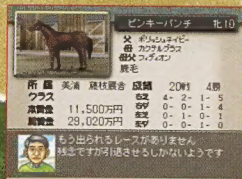
厩舎に入厩して、調教開始!!
馬の個性に合わせた調教を心がけよう。

いよいよレース出走。出走表に自分の馬の名前を見つけて、うーん感激!!

レースに勝つにはスタートが肝心!
出遅れないように祈ろう。

無駄に動いてスタミナをロスしないように祈る。見守るだけなのがじれったいね。

道中でスタミナを温存していれば、
直線力強く伸びてくるはず!
行け! 行け!

念願の初勝利! これを足がかりにGI制覇を目指そう!!

3歳の10月までに勝てなかったり、10歳を超えると引退するしかない。ご苦労様でした。

操作方法

十字キー

カーソルや牧場内の移動に使います。

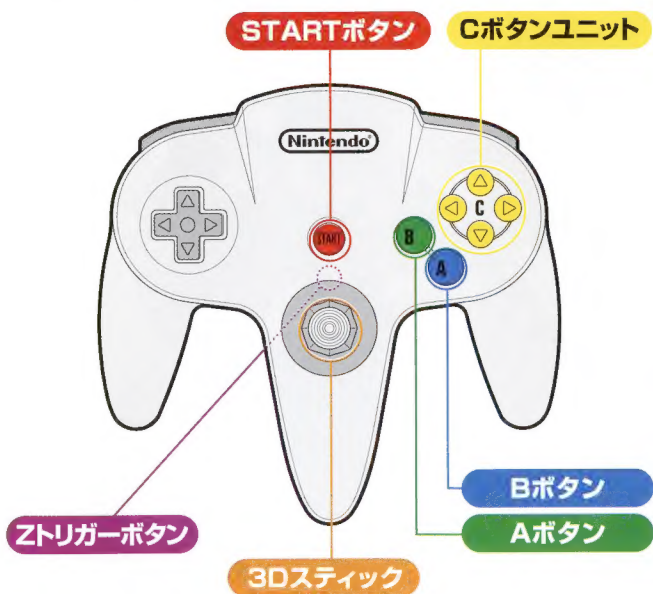
3Dスティック

カーソルや牧場内の移動に使います。

Aボタン

馬の選択やコマンドの決定に使います。

Bボタン

馬の選択やコマンドのキャンセルに使います。

Cボタンユニット

Cボタンユニット▽	「メインメニュー(→20P)」を表示します。
Cボタンユニット△	「所有馬リスト(→20P)」の整列に使います。
Cボタンユニット▷	「所有馬リスト(→20P)」を表示します。
Cボタンユニット◁	「カレンダー画面(→23P)」を表示します。

Lトリガーボタン

牧場内の生産馬、繁殖牝馬エリアを切り替えます（牧場を上空から見る場合）。馬券投票用のマークカードを切り替えます。また、出馬表とオッズ画面の切り替えにも使用します。（競馬場）。牧場を歩いている時に、押しながら十字キー、3Dスティックを操作すると周囲を見回すことができます。

Rトリガーボタン

牧場内の生産馬、繁殖牝馬エリアを切り替えます（牧場を上空から見る場合）。馬券投票用のマークカードを切り替えます。また、出馬表とオッズ画面の切り替えにも使用します。（競馬場）。

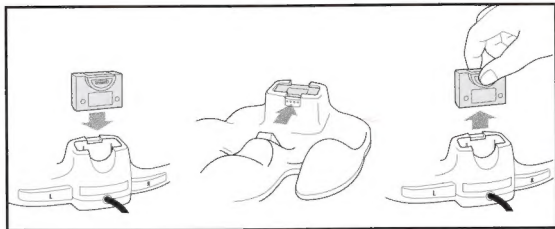
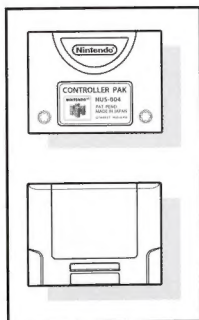
Zトリガーボタン

Lトリガーボタンと同じ機能です。3Dスティックで操作する場合に使用します。

STARTボタン

タイトル画面で押すとゲームが始まります。牧場で視点（上空←→地上）を切り替えます。

コントローラパック

コントローラパックは他のユーザーとのデータのやりとりや、複数のユーザーで遊ぶ「ブリーダーズバトル（→12P）」で使用します。

セーブデータ

ダビスタ64のセーブデータには以下の5種類があります。

牧場	ゲームデータを記録します。カセット内に3つまで作成できます。
BC登録馬	「BC登録馬(→14、26P)」を保存します。カセット内に200頭保存できます。
生産者登録	「生産者登録(→15P)」を保存します。カセット内に200個保存できます。
セリ登録馬	「セリ登録馬(→16、54P)」を保存します。カセット内に20頭保存できます。
VTR	レースの模様を記録します。カセット内に100レース保存できます。

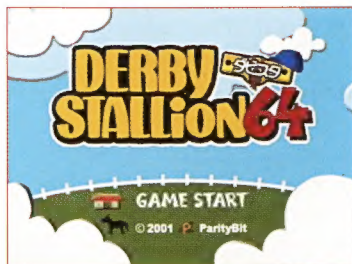
各セーブデータはコントローラパックに保存することもできます。他のユーザーのカセットにBC登録馬、VTRデータをコピーする場合はコントローラパックを使ってください。『コントローラパックの容量の空きがない場合はコントローラパックのデータ管理画面でデータを削除してください。カセットを64本体にセットして、スタートボタンを押しながら電源を入れるとコントローラパックのデータ管理画面が表示されます。』

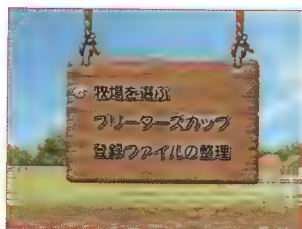
※コントローラパックへの牧場データの保存は「生産者協会(→11P)」に加入することで行なわれます。牧場データのカセット、コントローラパック間でのコピーはできません。

コントローラパックに保存できる各データの数量

牧場	1
VTR	10
BC登録馬	80
生産者登録	80
セリ登録馬	20

タイトル画面

カセットをセットし、電源を入れると、タイトル画面が表示されます。スタートボタンを押してゲームをスタートしてください。

スタートメニュー

ゲームをスタートさせると、スタートメニューが表示されます。スタートメニューには「牧場を選ぶ」「ブリーダーズカップ」「登録ファイルの整理」と3つの項目があります。

「牧場を選ぶ」

新しく始める場合(→10P)は牧場が作成されていない空きエリアを選んでください。空いたエリアがない場合はCボタンユニット▽で牧場データを削除してください。

続きから始める場合は保存された牧場データを選んでください。保存された牧場データのうち、青で表示された牧場データはカセット内の牧場データで赤はコントローラパックの牧場データです。コントローラパックの牧場データ(赤)を選んだ場合は、そのまま再開するか、データをカセットに戻して再開するかを選ぶことができます。

コントローラーパックの牧場データ

「ブリーダーズカップ」

ユーザー同士が育てた馬を競わせる「ブリーダーズカップ(→55P)」を行ないます。

「登録ファイル整理」

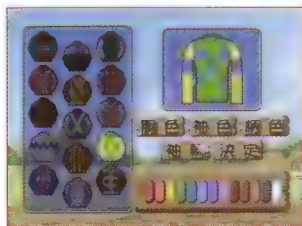
VTR、BC登録馬、生産者登録、セリ登録馬に関するメニューです。カセットとコントローラパック間のデータコピーや移動、削除などが行なえます。くわしくは「登録ファイル整理(→14P)」をお読みください。

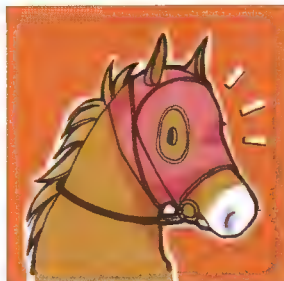
新しく始める

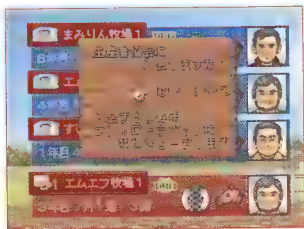
牧場名の入力方法

牧場名は4文字まで入力できます。濁点「゛」はCボタンユニット◁、半濁点「゜」はCボタンユニット▽で入力できます。名前を付けたら、画面右下の「END」を選んでください。続いて勝負服のデザイン画面になります。

勝負服デザイン

勝負服とは自分の馬に乗ってくれる騎手が着用する衣服で、レース中に自分の馬と他の馬を区別するのに役立ちます。まず勝負服の柄を選び、勝負服デザイン画面で色を決めてください。なお、勝負服の柄によっては、袖輪を付けられないものがあります。

メンコの色選択

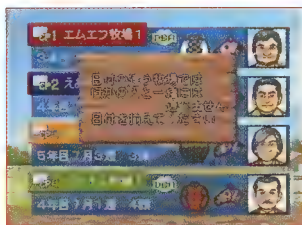
自分の馬につけるメンコの色を決めます。

生産者協会加入の確認

DBAと書かれたアイコンをチェックして、生産者協会に加入し、コントローラにコントローラパックを接続しておくと、複数のユーザーで遊ぶための牧場データが、年に一度コントローラパックに保存されます。くわしくは「ブリーダーズバトル(→12P)」をお読みください。

すべての設定が完了すると、牧場選択画面が表示されます。牧場名を選びAボタンを押せば、ゲーム開始です。

そのままゲームをスタートする場合は「いよいよゲームスタート(→19P)」を、VTRファイル、各登録ファイルを変更、新規作成する場合は「登録ファイルの整理(→14P)」をお読みください。

ブリーダーズバトル

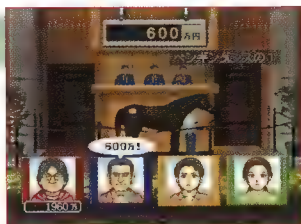
ゲーム開始時に生産者協会(→11P)に加入し、コントローラパックに牧場データを保存すると「ブリーダーズバトル」に参加することができます。「ブリーダーズバトル」とは最大4人のユーザーが同じ時間の流れの中で、それぞれの牧場で馬を育て、レースで競い合う対戦モードです。

『ブリーダーズバトルでは参加者全員の牧場データの日付をそろえる必要があります。同じ日付でない場合は、コントローラパックの牧場データをひとりでプレイして日付を進め、他の参加者と牧場データの日付をそろえるようにしてください。』

牧場データの準備がそろったら、参加者のコントローラを64本体に接続して電源スイッチを入れます。スタートメニューで「続きから始める」を選び、コントローラパックの牧場データを選ぶと「ブリーダーズバトル」が始まります。

プレイの進め方

このモードでは各ユーザーが交代で操作します。ゲームを開始するとカレンダー画面が表示されますので、操作する順番を決めて、牧場を選んでAボタンを押し、種付け、調教などの操作を行なってください。その週に行なうすべての操作が終了したら、Cボタンユニット▽でメインメニューを出して、「週末」を選んでください。カレンダー画面が表示されます。続いて、次に操作するユーザーが牧場を選んで、操作を行ないます。『すべてのユーザーの操作が終わったことを確認』したら、カレンダー画面の日付を選んで、翌週、翌月に進めます。

セリ市での操作

上場馬リストから、各ユーザーが希望する馬を選ぶとセリが開始されます。現在の価格は画面中央の電光掲示板に表示されます。それ以上出しても構わない場合はAボタンを押して値段を上げてください。これを続けて、最終的に最高額を提示した人が馬を手に入れます。またセリ中にBボタンを押すと、その馬のセリから降りたことになります。セリが終了すると上場馬リスト画面に戻ります。上場馬リスト画面で『Bボタンを押すと、セリ市終了のメッセージがでますので、全員に確認の上、セリ市を終了してください。』『なお、セリ市への参加、終了の確認はコントローラ1で行ないます。』

競馬場での操作

馬券は順番を決めて、購入してください。騎手への指示も同様です。メニューから「レース」を選ぶと、レース開始です。これも「馬券購入など、全員の操作が完了していることを確認」の上、行なってください。

レコード 1.58.3
芝 右2000m

枠	番	馬名	性齢	予想	斤量	騎手	毛色
1	1	ファンドリミラクル	牡3	△△!△○	55	武豊	鹿
2	2	サンデーアイ	牝3	!!!!▲	53	佐藤哲	青鹿
3	3	ジャストアドラゴン	セ3	!!▲!!	55	山田和	芦
4	4	㊅トーワスキー	牡3	△△△△!	55	荻野	鹿
5	5	タイガーチャージ	牡3	!!!!!	55	河北	鹿
	6	アドマイヤブレーヴ	牡3	○○△▲△	55	武幸	鹿
6	7	モーリランカスター	牡3	△△○!!	53	野元	栗
	8	ダークブルー	牡3	◎◎◎◎◎	55	四位	青鹿
7	9	ギフテッドクラウン	牡3	!!!!!	55	福永	栗
	10	ヤマニントランザム	牡3	▲▲!○△	55	千田	鹿
8	11	トーホウミノル	牡3	!!!!!	55	石山	栗

「ブリーダーズバトル」の終了

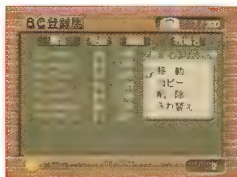
カレンダー画面で「終了」を選ぶと、全員のコントローラパックにデータが保存されます。

登録ファイルの整理

BC登録馬、生産者登録、セリ登録馬、VTRデータのカセットとコントローラパック間でのコピーや削除、移動を行なうことができます。なお「各データを馬名やレース名などの項目別に並び替えるのはCボタンユニット◎で行ないます。」
また、STARTボタンで保存されたすべてのデータを選択することができます(全データ共通)。

BC登録馬

カセットかコントローラパックを選ぶと、保存されたBC登録馬が表示されます。

編集したいBC登録馬を選んで、Aボタンを押すとチェックされます。連続してチェックすると複数のBC登録馬を選ぶことができます。

編集するBC登録馬データを選んだら、Cボタンユニット◎を押してメニューを表示させせます。

移動・コピー

別の保存場所に選んだデータを移動・コピーさせます。指定した保存場所にBC登録馬用のノートがない場合は新規作成する必要があります。

削除

データを削除します。

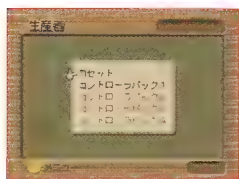
コード表示

BC登録馬にカーソルを合わせて、Cボタンユニット◎を押しメニューから「コード表示」を選ぶと、BC登録馬のコードと識別コードを表示します。識別コードはその馬が自分の馬であることの証で馬ごとに異なります。

コード入力

Cボタンユニット㋦ を押しメニューから「コード入力」を選ぶと、BC登録馬コードの入力画面が表示されます。コードを入力し終わるとBC登録馬が表示されます。なお、登録コード本体だけを入力しても、識別コードも一緒に入力しても、登録される馬は同じ馬です。

入れ替え

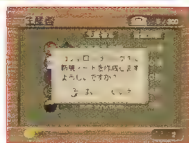
2つのデータをチェックし、メニューから「入れ替え」を選ぶとデータの保存場所が入れ替わります。

生産者登録

カセットかコントローラパックを選ぶと、保存された生産者登録が表示されます。

編集したい生産者登録を選んで、Aボタンを押すとチェックされます。連続してチェックすると複数の生産者登録を選ぶことができます。

編集する生産者登録を選んだら、Cボタンユニット㋦を押してメニューを表示させます。

移動・コピー

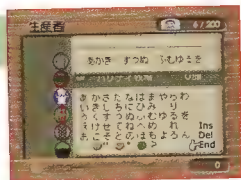
別の保存場所に選んだデータを移動・コピーさせます。指定した保存場所に生産者登録用のノートがない場合は新規作成する必要があります。

削除

データを削除します。

コード表示

生産者登録にカーソルを合わせて、Cボタンユニット▽を押しメニューから「コード表示」を選ぶと、生産者登録コードを表示します。

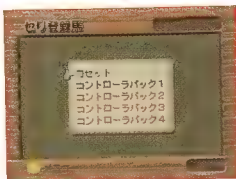
コード入力

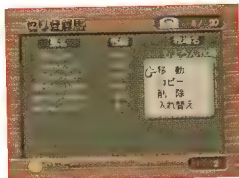
Cボタンユニット▽を押しメニューから「コード入力」を選ぶと、生産者登録コードの入力画面が表示されます。コードを入力し終わると生産者登録が表示されます。

入れ替え

2つのデータをチェックし、メニューから「入れ替え」を選ぶとデータの保存場所が入れ替わります。

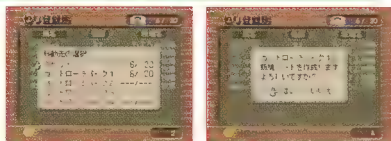
生産者登録とは？

生産者（各牧場）の勝負服などが保存されたデータです。このデータをBC登録馬と一緒に保存しておくと、その生産者（牧場）によって生産された馬がブリーダーズカップに出走するときに、その生産者の勝負服で出走します。

セリ登録馬

カセットかコントローラパックを選ぶと、保存されたセリ登録馬が表示されます。

編集したいセリ登録馬を選んで、Aボタンを押すとチェックされます。連続してチェックすると複数のセリ登録馬を選ぶことができます。

編集するセリ登録馬を選んだら、Cボタンユニット▽を押してメニューを表示させます。

移動・コピー

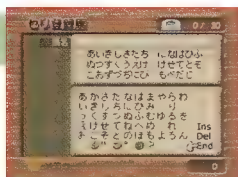
別の保存場所に選んだデータを移動・コピーさせます。指定した保存場所にセリ登録馬用のノートがない場合は新規作成する必要があります。

削除

データを削除します。

コード表示

セリ登録馬にカーソルを合わせて、Cボタンユニット▽を押しメニューから「コード表示」を選ぶと、セリ登録馬コードを表示します。

コード入力

Cボタンユニット▽を押しメニューから「コード入力」を選ぶと、セリ登録馬コードの入力画面が表示されます。コードを入力し終わるとセリ登録馬が表示されます。

入れ替え

2つのデータをチェックし、メニューから「入れ替え」を選ぶとデータの保存場所が入れ替わります。

セリ登録馬とは？

他のユーザーに自分の生産した馬を渡すためのデータです。カセット内に現在プレイ中の牧場名とは別の牧場名のセリ登録馬が保存されている場合、セリ市にその馬が登場します。

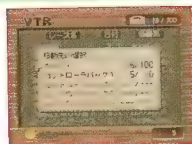
VTR

カセットかコントローラパックを選ぶと、保存されたVTRが表示されます。

編集したいVTRを選んで、Aボタンを押すとチェックされます。連続してチェックすると複数のVTRを選ぶことができます。

編集するVTRを選んだら、Cボタンユニット㊦を押してメニューを表示させます。

移動・コピー

別の保存場所に選んだデータを移動・コピーさせます。指定した保存場所にVTR用のノートがない場合は新規作成する必要があります。

再生(VTRをひとつチェックした時のみ)

VTRを再生します。VTRにカーソルを合わせて、Cボタンユニット▷を押して再生することもできます。VTR録画については、「VTR(録画)(→49P)」をお読みください。

削除

VTRを削除します。

入れ替え

2つのデータをチェックし、メニューから「入れ替え」を選ぶとデータの保存場所が入れ替わります。

いよいよゲームスタート

ゲームをスタートすると、まず牧場画面が表示されます。

競走馬の生産、故障した馬の休養などが、牧場の主な役割です。自分の牝馬を引退後、繁殖牝馬にして競走馬を生産することもできます。競走馬がレースに出走できるのは2歳からですので、当歳(0才)～1歳馬は牧場で飼育します。牧場では最初、繁殖牝馬を2頭、競走馬を6頭まで預かることができます。くわしくは「牧場(→27P)」をお読みください。

競走馬が2歳になると、厩舎に入厩し、「調教」を行なうことができます。調教によって競走馬の能力を向上させ、競馬場でのレースに挑みます。厩舎は関東、関西エリアどちらを中心に出走するかで、「美浦」と「栗東」に分かれます。くわしくは「厩舎(→34P)」をお読みください。

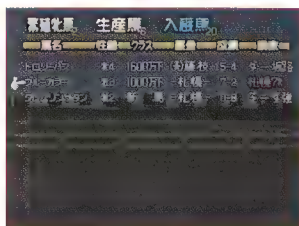
競馬場は、関東エリアに東京、中山、関西エリアに京都、阪神があります。さらにローカル競馬場として、札幌、函館、福島、新潟、中京、小倉の6つがあり、全部で10競馬場となります。レースには芝、ダートの違いや距離など、さまざまな条件があり、5着以内に入れば、賞金を獲得できます。なお着順とは関係なく、出走すれば、出走手当てとして35万円が入ります。また馬券を買うこともできます。くわしくは「競馬場 (→45P)」をお読みください。

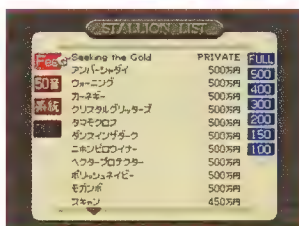
なお、繁殖牝馬および競走馬を預けると、『管理費として1頭あたり1ヶ月に牧場では10万円、厩舎では50万円』かかります。

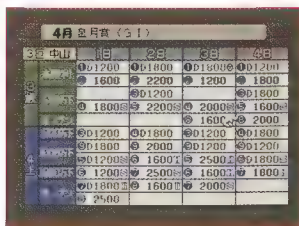
メニューの説明

Cボタンユニット㊦を押すと、メインメニューが表示されます。

所有馬

所有している繁殖牝馬、生産馬、入厩馬のリストを表示します。このリストから馬を選んで、指示を出します。またCボタンユニット㊤を押すと馬名順、性齢順などで馬を並べ替えることができます。十字キー、3Dスティックで並べ替えたい項目を選んでAボタンを押して下さい。

種牡馬

種牡馬のリストを表示します。種牡馬は競走馬の父です。種牡馬を繁殖牝馬に種付することによって、競走馬が生まれます。種牡馬については「牧場（→27P）」でくわしく説明します。ここでは値段順、50音順、系統別とさまざまな方法で、ゲームに登場する種牡馬を見ることができます。

番組表

競馬場で行なわれるレースのスケジュールをまとめたものです。この表で、馬をどのレースに出走させるかを決めます。くわしくは「番組表とクラス分け（→40P）」をお読みください。

記録室

ここでは、各競馬場での「レコードタイム」、自分の馬に対しての「騎手成績」と「厩舎成績」、各種牡馬ごとの「種牡馬成績」、馬主としての成績である「馬主成績」を見ることができます。

レコードタイム

各競馬場のコース別のレコードタイムを表示します。コースは十字キーの上下で切りかえます。
ゲーム開始時に入っているものは、中央競馬のレコードタイムですが、自分の馬またはゲーム中に登場するライバル馬がレコードを塗りかえると、それが記録されます。

厩舎画面

各厩舎の成績を表示します。

種牡馬成績

各種牡馬ごとの出走頭数を表示します。各種牡馬名は十字キーの上下で切りかえます。
また、各種牡馬ごとのアーニングINDEX（※）も表示されます。

※「アーニングINDEX」アーニングインデックス。

で算出される値。

１００を越えると全出走馬の収得金額の平均を超えていることを示し、
その種牡馬の産駒が他の種牡馬に比べて能力が高いことを示すことになる。

馬主成績

プレイ年数、出走回数、勝率、馬券の収支などを表示します。

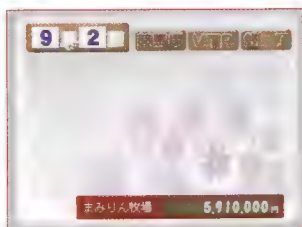
展示室

今までに獲得したＧＩ、ＧⅡ、ＧⅢタイトルを表示します。ＧＩを獲得すると、記念のレイがかかり、ＧⅡ、ＧⅢはカップが表示されます。

顕彰馬

ＧＩ３勝（2歳のＧＩをのぞく）以上した名馬は殿堂入りし、その戦績がここに記録されます。

カレンダー

カレンダー画面に移動します。

カレンダー画面

カレンダー画面には日付、競馬場、VTR、終了の4つのメニューがあります。牧場にカーソルを合わせて、Aボタンを押すと牧場画面に戻ります。

日付

時間を進めます。翌月に進めたい場合は月の部分に、翌週の場合は週の部分にカーソルを合わせてAボタンを押してください。日付を進めていると、セリ市などのイベントが発生することがあります。ダビスタ64の世界の1ヶ月は一律4週間です。ですから48週間で1年となります。なお、自分の馬が出走するレースがある場合は、自動的に競馬場に移動します。この場合メインレースを見ることはできません。

競馬場

競馬場に移動し、自分の馬が出走するレースと、その日の競馬場のメインレース（8R）を観戦することができます。レースが終わると自動的に翌週に進みます。

VTR

競馬場で録画したレースを見ることができます。再生方法などは「VTR（→18P）」をお読みください。録画方法は「VTR（録画）（→49P）」をお読みください。

終了

ゲームデータを保存して終了します。

馬メニュー

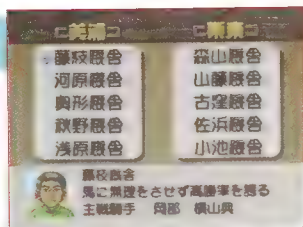
牧場の馬、または所有馬リストの馬名を選ぶと、当歳～1歳馬、競走馬、繁殖牝馬などの馬データ画面が表示されます。各馬のデータ画面でAボタンを押すと、馬メニューが表示されます。馬メニューは馬の行動に対してのメニューで、牧場と厩舎、そして当歳～1歳馬、2歳以上の馬、繁殖牝馬で内容がちがいます。では、牧場、厩舎に分けて、説明していきます。

牧場での馬メニュー

売却（1歳馬、繁殖牝馬）

馬を売却するためのセリ市に登録します。1歳馬は7月、繁殖牝馬は1月に登録可能で、セリ市に登録した馬は、翌月のセリ市で売却されます。セリ市登録した馬は自動的に売却されますが、セリの様子を見に行くこともできます。またセリ登録馬データを使って、自分の生産した馬を他の牧場のセリ市に登場させることができます。くわしくは「セリ登録馬（→52P)」、「セリ市（→51P)」をお読みください。

入厩(2歳以上の馬)

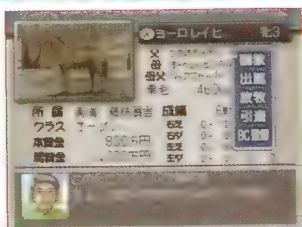
2歳馬は「デビューに向けて準備はできました」とコメントされた時が、入厩時期の目安となります。入厩を選ぶと、名前の変更をするかどうか聞いてきますので、変更したい場合は「はい」を選んでください。
続いてその馬の所属厩舎を決めます。厩舎は「美浦」(関東)、「栗東」(関西)の二つのエリアに分かれていて、各々5つの厩舎があります。各厩舎は馬の仕上げ方、レースの使い方に個性があります。また、各厩舎の主戦騎手は、他の騎手に比べて、騎乗してもらえる確率が多少高くなります。

すでにデビューを果たし、休養のために牧場に戻ってきている馬の場合は、入厩を選ぶと所属している厩舎に戻ります。故障馬の場合は故障が治るまで入厩できません。故障については「アクシデント(→54P)」をお読みください。

引退(2歳以上の馬)

今後レースに使わないと判断した競走馬を引退させます。GＩレースを制覇した馬は種牡馬として売却することができます。さらにGＩレース(2歳のGＩはのぞく)を3勝以上した馬は殿堂入りし、顕彰馬として、その成績が記録されます。牝馬は、競走成績に関わらず繁殖牝馬になれます。「引退」を選ぶと、牧場長が繁殖牝馬にするかどうか聞いてきます。「はい」を選ぶと牧場に戻ります。
牧場の繁殖牝馬の枠がいっぱいの場合は、繁殖牝馬になれませんので、枠があるか確認してから「引退」を選んでください。
『また、3歳未勝利戦(「番組表とクラス分け(→40P)」)を勝てなかった馬と10歳以上になった馬は、出走するレースがなくなるので、引退させるしかなくなります。』

種付(繁殖牝馬のみ)

繁殖牝馬に種牡馬を種付して、競走馬を生産します。馬の生産については「牧場(→27P)」でくわしく説明します。

厩舎での馬メニュー

調教

能力を高めるためのトレーニングを行ないます。「ダート」「芝」「ウッドチップ」「坂路」「プール」の5種類の調教コースがあります。なお、調教メニューで「おまかせ」を選ぶと、調教と出走レースをすべて調教師が決定します。調教の効果などくわしくは「調教（→35P）」をお読みください。

出馬

馬をレースに出走させるための出馬登録を行ないます。「出馬」を選ぶと、番組表が表示されますので、希望のレースと騎手を選び、カレンダー画面の「競馬場」を選ぶか、翌週で時間を進めてください。レースが始まります。くわしくは「出馬登録（→36P）」、「番組表とクラス分け（→40P）」、「競馬場（→45P）」をお読みください。

引退

牧場での「引退」と同様です。

放牧

疲れたり、故障した馬を牧場に戻します。いったん放牧した馬は、最低1ヶ月は入厩できません。馬の調子が悪い時は、思い切って放牧した方が良い場合もあります。

BC登録

手数料として100万円を支払い、BC登録馬として記録します。BC登録をすることにより、ブリーダーズカップでの出走が可能になります。ブリーダーズカップについては「BC登録馬（→14,26P）」、「ブリーダーズカップ（→55P）」をお読みください。

牧場

牧場の大切な役目である競走馬の生産について説明します。優秀な馬を生産するには、繁殖牝馬と種牡馬の組み合わせが大切です。この組み合わせのことを配合と呼びます。さまざまな配合を試して、より優秀な馬を作り出してください。

種付

牧場画面の繁殖牝馬、または所有馬リストの繁殖牝馬名を選ぶと、繁殖牝馬データ画面が表示されます。

❶繁殖牝馬の馬齢です。
❷繁殖牝馬の父系の血統の系統です。
❸繁殖牝馬の血統表です。
❹繁殖牝馬の毛色です。
❺繁殖牝馬の購入価格です。自分が生産した牝馬の場合は競走成績が表示されます。
❻今までの「産駒」を表示します。
受胎しなかった場合は「不受胎」と表示されます。
表示しきれない場合は、スクロールします。

繁殖牝馬データ画面でAボタンを押すと、メニューが出ますので、「種付」を選んでください。種牡馬リストが表示されます。種牡馬リストは50音順、種付料順(Fee)に並びかえたり、クロスの有無や種牡馬の系統で表示させることができます。
生まれてくる産駒の能力を高める効果があるクロスとニックスについては、「クロス(→31P)」、「ニックス(→32P)」で説明します。

❶種付料順に表示します。
❷50音順に表示します。
❸系統別に表示します。
❹クロスが発生している馬を表示します。
❺種付料の価格帯ごとに表示します。

種牡馬データ画面

❶種牡馬の父系の血統の系統です。

❷種牡馬の血統です。

❸日本で産まれた種牡馬のことで、この仔を父内国産馬（マル父）といいます。賞金面で優遇されたり、父内国産馬限定戦などもあります。

❹一回の種付料です。

❺距離適性（産駒の得意な距離）を示しています。

❻ダート（砂コース）適性を◎（得意）、○（普通）、△（不得意）で示しています。

❼産駒の成長タイプを早熟（型）、普通（型）、晩成（型）、持続（型）で示しています。
早熟型の馬は早くデビューしますが、能力の衰えも早いタイプです。
晩成型はその逆でデビューが遅いタイプで、能力の開花も遅いタイプです。
普通はその中間のタイプです。
持続はデビューは早熟型並みに早いのですが、じわじわと成長を続けるタイプです。

⑧産駒の気性の素直さをA（よい）、B（普通）、C（悪い）で示しています。気性の悪い馬は騎手の指示どおりに走らない場合があります。

⑨産駒の勝負根性のある、なしをA（ある）、B（普通）、C（ない）で示しています。勝負根性に優れた産駒は直線での競り合いに強くなります。

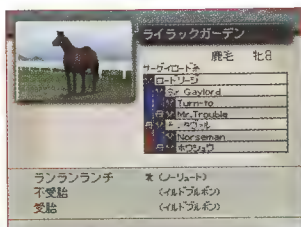
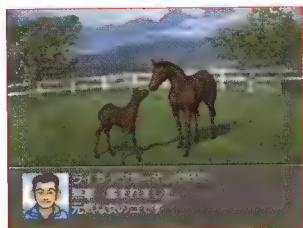
⑩産駒の身体の丈夫さをA（強い）、B（普通）、C（弱い）で示しています。健康面に不安のある馬は故障したり、体調を崩すことが多くなります。

⑪これまでの産駒の実績をA（GⅠ級）、B（GⅡ級）、C（GⅢ級）示しています。

⑫産駒の能力のバラつきの程度で、繁殖牝馬の能力をそのまま伝えるかどうかをA（高い）、B（普通）、C（低い）で示しています。「安定性が低い」イコール「意外性が高い」ということなので、安定の低い種牡馬は、意外な大物を作る可能性があります。

種付から出産まで

種牡馬が決まったら、種牡馬画面でAボタンを押して「種付」をしてください。種付後は「翌週」を選び、5月へと時間を進め、繁殖牝馬が受胎したかを確認します。受胎していた場合は、出産に備えて翌年4月に時間を進めます。受胎しなかった場合（不受胎）の場合は、もう一度「種付」を行ない、6月に時間を進め受胎を確認してください。それでも不受胎の場合は、残念ながら1年お休みして、翌年4月に種付をするしかなくなります。

また、種付を行なわなかった場合は空胎と呼びます。なお、繁殖牝馬が受胎する確率は80%程度ですが、年をとるたびにだんだんと低下してゆきます。

受胎した繁殖牝馬は翌年の3月〜5月の間に出産します。出産された仔馬のデータ画面を開くと、馬名登録画面が出ますので、名前（2文字以上）を入力してください。なお、すでに登録されている名前を付けることはできません。

カーソルで文字を選び、Aボタンで入力します。文字を削除するのはBボタンです。
濁点はCボタンユニット左、半濁点はCボタンユニット下で入力します。

クロス

種牡馬リストで、種牡馬名が赤く表示される場合があります。これは、生まれてくる産駒にクロスが生じることを示しています。

種牡馬と繁殖牝馬の祖先を5代までさかのぼって、同じ種牡馬がお互いの血統に入っていることをクロスといいます。名前が赤く表示されている種牡馬を選んでAボタンを押すと、血統表の中にあるいずれかの種牡馬が赤く表示されているはずです。これがクロスを発生させている馬です。なおクロスはインブリードとも呼びます。

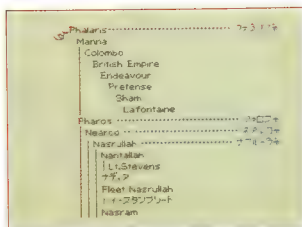
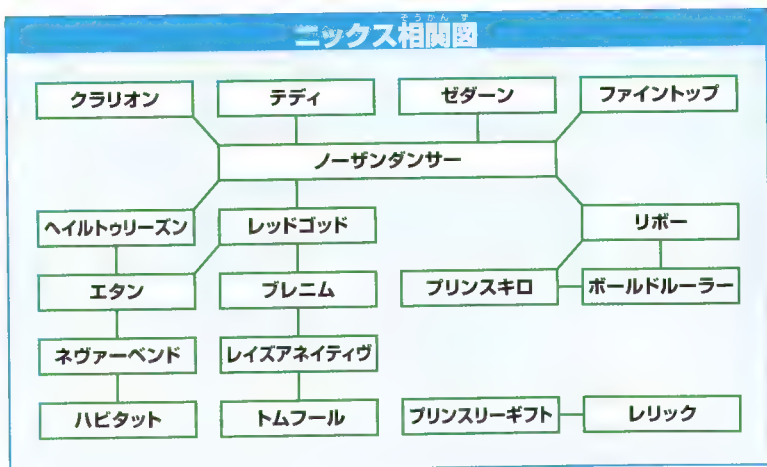
クロスはその種牡馬の特徴を産駒に伝える働きを持っていますので、種牡馬ごとにその特徴はさまざまです。産駒の能力を高める働きを持つものが多いのですが、中にはよくないものも含まれています。具体的には以下の9つの効果の中から、1つか2つの効果が産駒に現れます。

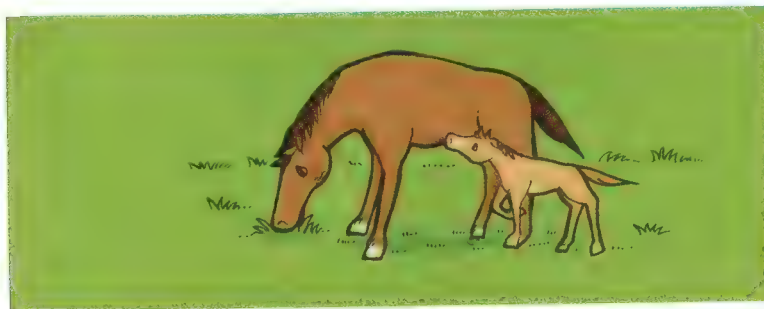
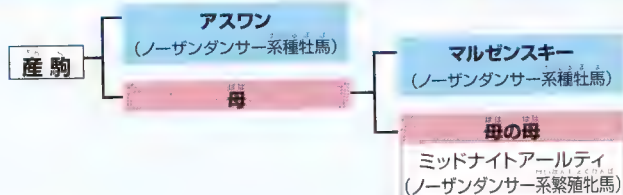
①スピードを伝える	②スタミナアップを伝える	③底力に優れる
④早熟傾向	⑤晩成傾向	⑥[illegible]
⑦ダートが得意	⑧気性難傾向	⑨回復力に優れる

たとえば種牡馬の父の父と繁殖牝馬の父の父が共にナスルーラだったとすると、生まれてくる産駒は「ナスルーラの3×3」（ともに3代前にナスルーラを持っている）というクロスを持つことになり、ナスルーラの特徴である「スピードを伝える」と「気性難傾向」の効果が産駒に現れます。

ただし、クロスは体質が弱くなる可能性を持っています。また、クロスを作るときには、同じ種牡馬の血量が50%以上にならないように注意してください。たとえば種牡馬の父と繁殖牝馬の父が同じ場合（血量50%）は、血が濃くなりすぎて、不受胎になったり、極端に体質が弱い産駒ができてしまいます。なおクロスを持たない馬をアウトブリードと呼び、丈夫な産駒が生まれやすくなっています。

ニックス

系統は、種牡馬と繁殖牝馬の父をさかのぼり、祖先に同じ種牡馬を持つものをその種牡馬ごとに分類したものです。 種牡馬と繁殖牝馬の系統の組み合わせで相性が良いものをニックスと呼びます。ニックスはクロスとはちがって、産駒の能力の全体を底上げする働きがあります。ニックスとなる組み合わせは以下の通りです。

なお、父と母の系統が反対でも同じ効果があります。またニックスは、クロスとは異なり体質が弱くなることはありません。

同族配合に注意

同族配合とは、同系統の種牡馬と繁殖牝馬をかけあわせることです。これを3回以上行なうと極端に能力の劣った馬が生まれる可能性が高くなります。具体的にはノーザンダンサー系の父と母を持つ牝馬に、もう一度ノーザンダンサー系の種牡馬を配合したりするケースです。

調教と出馬

ここでは、競走馬の調教とレースへの出走について説明します。まず最初に競走馬データ画面の説明をします。

競走馬データ画面

父内国産種牡馬の場合は馬名の前に㊫マークが、セリ市で購入した馬には㊒マークが付きます。

❶「性別・馬齢」 性別は「牡」「牝」「セン」の3種類あります。「セン」はセン馬のことで、気性が悪く、実力を発揮できないので去勢された牡馬のことです。また馬齢が10歳以上になるとレースに出走することができなくなります。

❷「現在の馬体重」 右に示されるのは「前レース出走時の馬体重」との差です。「－」が減少で、「＋」が増加です。

❸「所属厩舎」 所属する厩舎です。関東の厩舎に入厩した場合は「美浦」、関西は「栗東」と表示されます。

❹「クラス」 その馬が出走できるレース条件を示したものです。クラスについては「番組表とクラス分け（→40P）」をお読みください。

❺「本賞金」 クラス分けの基準となる賞金額で、1着になったときに加算されます（重賞の場合は2着も加算）。本賞金については「番組表とクラス分け（→40P）」をお読みください。

❻「総賞金」 その馬が獲得した賞金の合計額です

❼「成績」 通算競走成績と、それまでに出走したレースでの戦績をコース別に、左から1着、2着、3着、4着以下の順で示したものです。

右芝	右回り（中山、京都など）の芝コースでの戦績
右ダ	右回り（中山、京都など）のダートコースでの戦績
左芝	左回り（東京、中京）の芝コースでの戦績
左ダ	左回り（東京、中京）のダートコースでの戦績

❽「競走成績」 その馬の全レースの記録を表示します。データは左から、日付、競馬場、レース名、出走頭数、人気、着順、騎手、負担重量、距離、馬体重の順になっています。表示しきれない分のレースは3Dスティック、十字キーの上下でスクロールします。なお日付の数字は⑤が良馬場、5が、やや重、❺が重、■が不良の馬場状態を表しています。

調教

競走馬データ画面でAボタンを押し、馬メニューの「調教」を選ぶと調教メニューが表示されます。調教は1週間に水曜、木曜と2回まで行なえます。調教メニューには、調教コース・調教の強さの他に、調教師に調教と出走レースの決定をすべてまかせる「おまかせ」モードがあります。自分で指示を出したい場合は「おまかせ」のチェックを外してください。調教師が決定した出走レースを取消したい場合は、馬メニューの「出馬」を選んで、出走取消してください。

調教記録

過去の調教が調教メニューの横に、最大12週間分記録されます。

調教コースと効果

ダート

砂コースでの調教で、スタミナ面が強化されます。脚元への負担は大きくありません。

ウッドチップ

ウッドチップ(木片)を敷き詰めたコースでの調教で、スタミナ面が強化されます。クッションが良いため、脚元への負担はダートよりも低くなりますが、疲れが取れにくいという欠点があります。また、調教の強さで併せを選ぶことはできません。

プール

プールで泳ぐ調教でスタミナ面が強化されます。しかし、大きな効果が望める調教ではなく、馬体重の調整が主目的です。また調教中に故障することはありません。

芝

芝コースでの調教で、スピード面が強化されます。馬の脚元への負担が大きい調教です。

坂路

坂道を駆け上がる調教で、スピード面が強化されます。脚元の負担が極めて少ないため、調教中に故障することはありませんが、レース中の故障の可能性は多少高くなります。

調教の強さ(ダート・芝・ウッドチップのみ)

馬なり

馬の走る気に任せた調教です。能力アップはあまり望めませんし、馬体重も減少しません。故障の可能性は低いです。

一杯

「強目」よりも、さらに強い調教で、能力アップが図れます。馬の気性がアップします。なお、気性はレースに出走することでもアップします。故障する可能性は最も高くなります。

強目

通常の調教で、「馬なり」よりも強い調教です。能力アップが図れます。故障する可能性は「馬なり」よりも高くなります。

併せ

調教パートナーを加え、2頭で併走する調教です。能力アップが図れ、気性と勝負根性もアップします。勝負根性を鍛えるとレースでの競り合いに強くなります。故障する可能性は一杯調教と同じく最大です。また、「ウッドチップ、坂路、プール調教は「併せ」を行なうことはできません。」なお勝負根性はレース出走することでもアップします。

調教の強さによる馬体重の減少

強さ	馬なり	強　目	一　杯	併せ
馬体重の減少	0kg	－2kg	－4kg	－6kg

※坂路とプールは、2kgから4kg減少します。

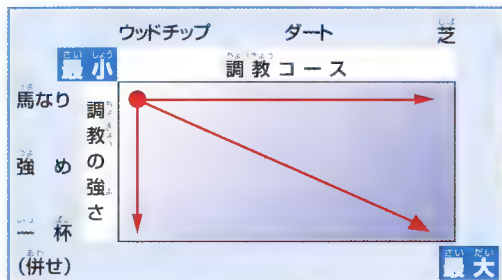
調教による馬の調子の変化

調教の強さで併せを選んだ場合と水曜、木曜と一週間に2回の調教を消化した場合は馬の調子が変化することがあります(2回目にプールを選んだ場合を除く)。

おまかせ

「おまかせ」をチェックすると、調教とレースへの出馬登録を調教師が行ない、チェックを外すと調教と出馬登録を自分で行ないます。

調教による故障の可能性

調教中の故障の可能性は、コースや調教の強さによって異なります。木曜の調教(2回目)は通常よりも故障の可能性が高くなります。

調教マーク

所有馬リストに付く「ダ・一」や「坂路」などのマークは、その週に調教を行なったことを示しています。2つマークがついた場合は、水曜日と木曜日に調教を行なったことを示しています。レースに出馬登録した場合は、どの競馬場の何レースに登録したかが表示されます。なお、所属厩舎の後にあるのは、競走成績(出走数−勝利数)です。

滞在先での調教

馬はいつでも所属している厩舎で、調教できるわけではありません。札幌、福島、小倉などのローカル競馬場に遠征して、その競馬場に滞在した場合は、競馬場にある施設しか使えません。この競馬場に滞在することを、「滞在競馬」といいます。競馬場には芝、ダートコースしかなくトレーニングセンターの設備であるウッドチップ、坂路、プールでの調教はできなくなります。ただし、先にトレーニングセンターで調教をして、ローカル競馬場に輸送することもできます。これを「遠征競馬」といいます。「滞在競馬」、「遠征競馬」については、「ローカル競馬場への遠征と滞在(→39P)」をお読みください。

出馬

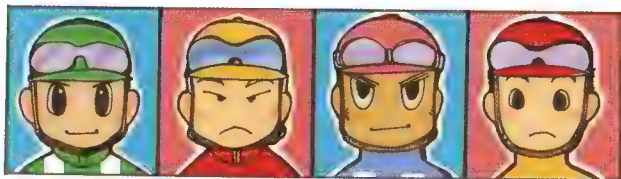
出馬～レースへの出馬登録～

馬データ画面でAボタンを押して「出馬」を選ぶと、番組表が表示されます。番組表では登録する週の日付の部分が色ちがいで表示されます。レースは毎週2、3ヶ所の競馬場で同時に開催されます。自分の現在のクラスを見て、登録するレースを選んでください。

登録するレースが決まったら、番組表上のレースを選んでください。レース条件画面が表示されます。そのレースに登録する場合はAボタンを押してください。登録しない場合はBボタンでキャンセルしてください。自分の馬が現在出走できるレースについては「番組表とクラス分け(→40P)」をお読みください。

レース登録が終了すると、続いて騎手選択画面が表示されます。

騎手選択

そのレースに騎乗可能な騎手が表示されます。
騎手名を選んでください。
☆印、△印、▲印が付いた騎手は減量騎手です。重賞と特別レース以外のレースに騎乗したときに、☆が1kg、△が2kg、▲が3kg、負担重量(馬が背負う重さ)が軽くなることを意味しています。

出走除外

なお、現在のクラスよりも下のクラスのレースには出走できません。また、上のクラスのレースには登録できない場合が多くなります（「番組表とクラス分け（→40P）」）。

特別レースや重賞レースでは、登録できたとしても、登録馬が多い場合は出走除外され、レースに出られない場合があります。登録馬の数を確認するには、レースに登録した後、もう一度「出馬」を選んでください。出馬登録画面が表示されます。除外の可能性があって、別のレースに出したい場合は、取り消して別のレースに登録してください。

騎手選択が終わったら、カレンダー画面の「競馬場」を選ぶか、翌週に時間を進めてください。レースが始まります。レース終了後は翌週に時間が進みますので、その週でやり残したことがないかよく確認してください。競馬場での操作は「競馬場（→45P）」をお読みください。

ローカル競馬場への遠征と滞在

札幌、函館、福島、新潟、中京、小倉、以上のローカル競馬場のレースに出るために、輸送を行なうと、馬の馬体重が4〜6kg減ります。また、美浦所属馬の京都、阪神競馬場への出走、栗東所属馬の東京、中山競馬場への出走も馬体重が4〜6kg減ります。

図で「滞在のみ」となっている競馬場へ遠征する場合は、レース後必ず競馬場に滞在し、開催が終わるまでそこにいることになります。例外が7月〜9月の北海道の函館・札幌開催で、ここへ遠征した場合は、その間ずっと競馬場に滞在することになります。トレーニングセンターに戻りたい場合は、他の競馬場のレースに出走登録すればOKです。「滞在、遠征」となっている競馬場は、レース後滞在するか、トレーニングセンターに戻るかの選択ができます。滞在する場合は、調教を行なう前に、出馬登録を済ませてください（調教は遠征先の競馬場で行なう）。レース後、戻りたい場合は、トレーニングセンターで調教をした後、出馬登録をするようにしてください。滞在は、馬体重の減少を防ぐという利点があるかわりに、坂路やウッドチップなどのトレーニングセンターの調教施設を利用できないという欠点があります。

競馬場	[illegible]	[illegible]
[illegible]	滞在のみ	滞在のみ
[illegible]	滞在のみ	滞在のみ
[illegible]	滞在、遠征	滞在、遠征
[illegible]	滞在、遠征	滞在、遠征
[illegible]	滞在、遠征	滞在、遠征
[illegible]	滞在、遠征	滞在、遠征

番組表とクラス分け

番組表は1年間に行なわれるレースを、開催競馬場、日付、クラス別にまとめたもので、自分の馬がどのレースに出走可能か、またどういうローテーションで出走していくかを考えるのに重要な意味を持っています。また、競走馬はその獲得賞金でクラス分けされていて、賞金が増加するたびにステップアップしてゆきます。ここでは、番組表の読み方と、賞金とクラス分けについて説明します。

番組表の読み方

❶開催	開催される月と開催競馬場です。競馬場名の前に付いた回数はその競馬場の年間何回目の開催かを示します。
❷日程	競馬の開催週です。
❸馬齢	3歳は3歳馬のみ、4上は4歳以上の馬が出走できることを示しています。
❹クラス	賞金ごとに分かれたクラスです。
❺レース情報	レースの条件です。

レース情報の読み方

各記号の意味を説明します。

⑤D1200S

⑤	その日行なわれるレースの順序です。赤で表示された場合は牝馬限定戦です。
D	ダートコースで行なわれるレースです。無印は芝です。
1200	そのレースの距離です。
S	レースの条件を示します。無印の場合は平場レースで、「S」は特別レースです。「H」はハンデ戦で、特別レースしかありません。㊫は父内国産馬限定戦です。「Ⅰ」、「Ⅱ」、「Ⅲ」はそれぞれGⅠ、GⅡ、GⅢレースです。

平場、特別レースの違いなど、くわしくは「レースの種類(→43P)」と「負担重量(→44P)」をお読みください。

クラスの分け方

レースのクラスは賞金獲得額によって、分類されます。自分の馬がどのクラスかは、競走馬データ画面に表示されます。クラス分けの基準は、本賞金を基準とします。本賞金は、実際の賞金額とは異なり、レースで1着になったときのみ、以下の金額が加算されます。ただし重賞レースの場合は2着の場合も加算されます。

加算される本賞金	レース条件	金額
	新馬・未勝利	400万円
	500万下	400万円
	1000万下	600万円
	1600万下／オープン	賞金額の半分（10万円未満切り捨て）

今までに獲得した本賞金に応じて、競走馬は以下のようにクラス分けされます。

新馬戦

2歳馬のデビュー戦です。敗れたとしても、その開催中、つまり月が変わらない間は、新馬として扱われます。本賞金が0万円の馬が出走するレースです。

500万下条件戦

500万円以下の本賞金を持つ馬はこのレースに出走します。4歳夏以降は1000万円以下の本賞金になります。

1600万下条件戦

1600万円以下の本賞金を持つ馬はこう呼ばれます。4歳の夏以降は3200万円以下の本賞金になります。

未勝利戦

一度も勝ったことのない馬のためのレースです。新馬戦と同じく、本賞金が0万円の馬が出走するレースです。

1000万下条件戦

1000万円以下の本賞金を持つ馬はこう呼ばれます。4歳の夏以降は2000万円以下の本賞金になります。

オープン戦

1601万円以上の本賞金を持つ馬（4歳の夏以降は3201万円以上）はこのクラスにランクされます。オープン戦は、オープン特別、GⅢ、GⅡ、GⅠとその中でさらにランクが分かれています。例外として、2歳9月までは1勝、2歳10月〜3歳5月までは2勝すればオープン馬となります。

4歳以上の馬のクラス分けの本賞金は8月になると、一律倍額になり、クラスが下降する馬も出てきます。たとえば3歳で1200万円の本賞金を持つ馬は1600万下条件戦が自分のクラスですが、翌年8月になると、1000万下の本賞金が2000万以下となりますので、1000万下にクラスが下降します。なお、7月の函館開催は一足早く、4歳馬に対する本賞金額が倍額になります 。

特別な出走条件があるレース

特別な出走条件があるレース

GⅠの中には、特別な出走条件が設定されているものもあります。これらのレースはオープンに所属しているだけでは出走できず、以下の条件を満たさなければなりません。逆に条件を満たしていれば、オープンに所属していなくても、出走が可能です。桜花賞を例に取れば、500万下の馬がアネモネSを2着、もしくはチューリップ賞の3着になると、500万下の身で桜花賞に出走できます。

レース	条件	
桜花賞	アネモネS	1～2着
	チューリップ賞	1～3着
	4歳牝馬特別	1～3着
	本賞金	1200万以上
オークス	桜花賞	1～4着
	スイートピーS	1～2着
	オークストライアル	1～3着
	本賞金	1600万以上
秋華賞	紫苑S	1～2着
	ローズS	1～3着
	本賞金	1600万以上
NHKマイルカップ	ニュージーランドT4歳S	1～3着
	本賞金	1600万以上
宝塚記念	本賞金	4000万以上

レース	条件	
皐月賞	弥生賞	1～3着
	若葉S	1～2着
	スプリングS	1～3着
	本賞金	1200万以上
日本ダービー	皐月賞	1～4着
	青葉賞	1～3着
	プリンシパルS	1～2着
	本賞金	1600万以上
菊花賞	セントライト記念	1～3着
	神戸新聞杯	1～3着
	本賞金	1600万以上
有馬記念	本賞金	5000万以上
ジャパンカップ	本賞金	6000万以上

レースの種類

同じクラスでもレースには、賞金額や出走できる馬の条件などで、さまざまな種類があります。

賞金額で分類されるもの

平場戦と特別戦

平場レースは500万下と1000万下だけのもので、特別戦に比べて賞金が安く、出走メンバーも多少弱くなります。1600万下、オープン戦には、平場戦はなく、すべて特別戦になっています。

重賞（Gレース）

オープン戦にしかない、高い賞金のレースです。GⅠ、Ⅱ、Ⅲと3種類あり、もっとも価値があるのがGⅠ（グレードワン、ジーワン）です。

出走できる馬の条件で分類されるもの

牝馬、牡・セン馬限定戦

牡・セン馬限定戦は数が少なく、ほとんどが牝馬限定戦です。牝馬は牡・セン馬にくらべて、能力が若干劣るので、こういった限定戦が用意されています。エリザベス女王杯などの牝馬限定戦のGⅠもあります。また天皇賞、ダービーなどセン馬が出走できないレースもあります。

2歳限定戦、3歳限定戦

その馬齢の馬しか出走できないレースです。朝日杯3歳ステークス（2歳）やダービー（3歳）などのGⅠもあります。

父内国産馬限定戦

日本で産まれた種牡馬を内国産種牡馬といい、その子どものことを父内国産馬（マル父）と呼びます。この父内国産馬だけで行なうレースを父内国産馬限定戦と呼びます。父内国産馬限定戦の重賞もあります。

負担重量

馬がレースで背負う負担重量は、レースごとにちがってきます。

馬齢戦

レースに出走する馬の性別と年齢によって、決められた負担重量で、下の図のように定められています。ハンデ戦をのぞく、ほとんどの条件戦がこの馬齢戦です。有馬記念のようにGⅠにも馬齢戦があります。

	2歳		3歳	4歳		5歳		6歳以上
	~10月	11~12月		1~5月	6~12月	1~8月	9~12月	
牡・セン馬	53kg	54kg	55kg	56kg	57kg		56kg	
牝馬	53kg			54kg	55kg		54kg	

ハンデ戦

レースに出走する馬の能力に応じて、負担重量が変化するレースです。強い馬ほど、負担重量は重くなります。

別定戦

レースに出走する馬の獲得賞金で決める方法と、GⅠ、Ⅱなどの高レベルの重賞を勝っているかどうかで決める方法の2種類があります。たくさん賞金を稼いだ馬の場合、GⅠ、Ⅱなどの重賞勝ちで決める方法は、あまり負担になりませんが、賞金で決める場合は相当に重い重量を背負わされることがあります。

定量戦

性別、年齢によって定められた負担重量で走るレースですが、馬齢戦で定められた負担重量とは異なる重量が設定されています。GⅠレースのほとんどがこの定量戦です。

賞金

賞金はレース賞金、出走手当、父内国産馬奨励金の3つに分かれます。レース賞金は1着~5着になった馬に支払われます。賞金額は上のクラスほど高く、GⅠレースでは1億円を超えるものもあります。なお、レース賞金、父内国産馬奨励金で、プレイヤーが受取れるのは賞金額の80%です。出走手当は着順に関係なく支払われるもので、どのクラスでも一律35万円です。父内国産馬奨励金はマル父の馬が1着~5着になった時、支払われます。金額は上のクラスほど高くなります。

競馬場

競馬場では出馬表が表示され、騎手に戦法の指示を出したり、馬券を購入することもできます。Cボタンユニット ▽ を押すと、競馬場メニューが表示されます。

出馬表

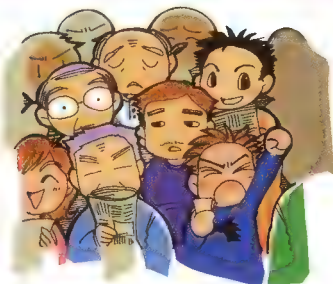
出馬表には、評論家の予想、出馬表の枠番、馬番、馬名、騎手名、負担重量、性別・馬齢、重馬場適性、脚質、毛色が表示されます。また出馬表は3Dスティック、十字キーの上下でスクロールします。馬名の前の㊫は父内国産馬を、Ⓑはブリンカー着用であることを示します。

枠番（枠色）

1枠	2枠	3枠	4枠	5枠	6枠	7枠	8枠
白	黒	赤	青	黄	緑	橙	桃

各馬の枠番号を表します。枠番号は最大8までです。枠はそれぞれ固有の色が決められており、騎手はその帽子をかぶって、担当の馬に騎乗します。

馬番

1番から最大18番まであります。

予想印

5人の競馬評論家の勝ち馬予想の印です。馬券を買うときの参考にしてください。印の意味は以下の通りです。

印	名称		意味
◎	本命	……	もっとも勝つ確率が高いと思われる馬
○	対抗	……	本命を負かす可能性のある2番手の馬
▲	単穴	……	勝てる可能性を持っているので注意したい3、4番手馬
△	連下	……	2着までに来そうな穴馬

負担重量

各馬が背負う負担重量です。別定戦、ハンデ戦、馬齢戦などさまざまな方式があります。また、重賞と特別レース以外のレースに減量騎手が騎乗すると1～3kg重量が軽くなります。くわしくは「負担重量（→44P）」、「騎手選択（→38P）」をお読みください。

重馬場適性

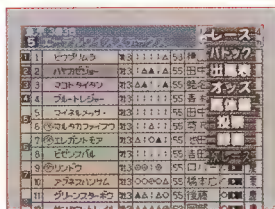
雨によって、馬場がゆるんでくる（重くなる）と、これを苦手にする馬が出てきます。「やや重」「重」「不良」の3種類あって、「不良」がもっとも馬場が悪い状態です。
重馬場適性の印はこれが得意かどうかの目安です。◎（得意）○（普通）△（苦手）のように表示されます。「やや重」の場合はさほど影響は出ません

脚質

馬の血統や気性などによって、馬の走り方には特徴がでてきます。これを「脚質」といいます。馬の脚質は絶対的なものではなく、馬の成長によって変わることもありますし、騎手の指示や、レースの距離、馬場状態等で、変えた方が良い場合もあります。脚質には以下の5パターンがあります。

脚質	説明
逃げ	スタートから先頭を走るタイプ
先行	先頭集団で走るタイプ
差し	中団で追走し最後の直線で先頭に立つタイプ
追込	後方から追走し最後の直線で追い込むタイプ
自在	逃げから追込までさまざまな脚質を使えるタイプ

※自在は自分の馬の脚質にはなりません。

騎手への指示

出馬表画面で、自分の馬を選んで、Aボタンを押すと、騎手への指示が出ます。
指示には、以下の6種類があります。

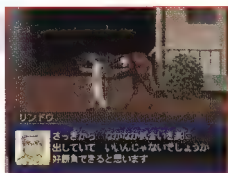
指示	内容
❶ 乗り方は任せる	騎手に乗り方をまかせる
❷ とにかく逃げろ	「逃げ」の指示
❸ なるべく前に行け	「先行」の指示
❹ 道中は中団待機	「差し」の指示
❺ 抑えて直線勝負	「追込」の指示
❻ この馬をマーク	指定した馬をマークする（マークする馬を選びます）

指示を出さない場合は、騎手はその馬の前走の指示に合わせた作戦を選びます

競馬場メニュー

Cボタンユニットの下を押すと競馬場メニューが表示されます。競馬場メニューには「レース」、「パドック」、「出馬表」、「オッズ」、「馬体重」、「投票」、「録画」、「次レース」があります。

パドック

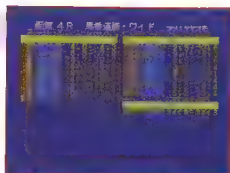
パドックは出走直前の馬の様子をファンに見せる場所です。ここで落ち着きを欠いたり、元気がなかったりすると、レースで実力が発揮できない場合があります。パドックから出馬表に戻りたい時は、Bボタンを押してください。また次の馬を見たい場合はAボタンを押してください。

レース

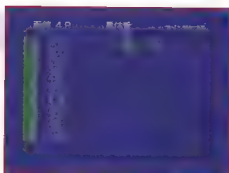
レースの実況中継を行ないます。「レース中にL、Zトリガーボタンを押すと自分の馬に馬番が表示されます。」レースが終わると、ゴール前のリプレイが表示され、1着馬のタイム、1～5着馬の着順と着差、馬券の配当などのレース結果が、ターフビジョンに表示されます。

出馬表

出馬表画面を表示します。オッズ画面から戻りたいときに使います。L、R、Zトリガーボタンでオッズ画面、出馬表画面を切り替えることができます。

オッズ

馬券のオッズ(倍率)を表示します。馬券には、単勝、複勝、枠連、馬連、ワイドの5種類の式別があります。各オッズ画面はAボタンか3Dスティック、十字キーの上下で切りかわります。
単勝は1着になる馬を当てる馬券、複勝は8頭以上の出走頭数の場合1～3着まで、8頭未満の場合1～2着までに入る馬を当てる馬券です。枠連は1着、2着馬の枠の組み合わせを当てるものです。馬連は1着2着馬の馬番の組み合わせを当てるものです。枠連、馬連ともに1着、2着の順序は関係ありません。ワイド馬券は1～3着に入る2頭の馬番の組み合わせを当てるものです(枠番のワイドはありません)。選んだ2頭が1着-2着、1着-3着、2着-3着のいずれでも的中となります。なお8頭未満の場合、ワイドは発売されません。

馬体重

出走馬の馬体重をチェックします。馬番、このレースでの体重、前走での体重との差、の順で表示されます。馬体重はメニューからだけでなく、オッズ画面でAボタンか、3Dスティック、十字キーの上下で表示させることもできます。

「投票」

馬券の買い方はまず、「式別」で単(単勝)、複(複勝)、枠(枠連)、馬(馬連)、ワイドのいずれかを選びます。そして、投票する馬番、枠番などの番号を選んでください。続いて、購入金額を決めます。数字を選び、その後「万円」「千円」の単位を選んでください。同枠の場合、たとえば6枠の2頭が1着2着と予想した場合は、6を選んでから「ゾロ」を選んでください。馬券は最高15枚まで投票できます。単勝、複勝、枠連、馬連すべて1枚で3通りまで投票することができます。
また、流し馬券、ボックス馬券での投票もできます。上で説明した通常の投票用紙と、流し馬券、ボックス馬券の投票用紙は、L、Rトリガーで切りかえます。流し馬券とは、1着か2着には入ると思われる、つまり軸となる馬番、もしくは枠番を一つ選び、その馬番(枠番)から、相手の馬番(枠番)へ、馬券を流す買い方です。まず、馬番、枠番のどちらで投票するか選んでください。続いて、軸となる番号を選び、相手の番号を選んでください。すべての番号に流す場合は、「全通り」を選んでください。ボックス馬券は、3～5個の番号のすべての組み合わせを投票する買い方です。すべての組み合わせですから、3個の場合は、3通り、4個の場合は6通り、5個の場合は10通りの馬券を購入することになります。流し馬券と同様に、馬番、枠番のどちらで投票するか選び、組み合わせる番号を選んでください。流し馬券、ボックス馬券ともに、購入金額の決め方は通常の馬券投票と同様です。

VTR(録画)

レースを録画します。録画したレースは『登録ファイルの整理』の「VTR(→18P)」かカレンダー画面の「VTR」で再生できます。録画方法は、競馬場メニューの「録画」を選び、録画する場所を選べばOKです。すでに録画してある場所を選ぶと、レースが上書きされるので、注意してください。録画をキャンセルするには、もう一度「録画」を選べばキャンセルできます。

次レース

レースを飛ばして、次のレースを観戦します。ただし、自分の所有馬が出走しているレースは飛ばせません。

レース結果

レースの全着順、着差、馬券の配当などが表示されます。着差の後の数字はレースでの単勝人気です。

決算

レース終了後には、そのレースで得た賞金や出走手当て、父内国産馬奨励賞の他に、馬券の払戻金などが入ります。

❶レース賞金　❷父内国産馬奨励金　❸出走手当て

タイムオーバー

重賞以外のレースに出走し、1着の馬から芝コースで4秒、ダートコースで5秒以上離されるとタイムオーバーとなります。タイムオーバーになった馬は、1ヶ月間はレースに出走できません。

各競馬場の特徴

ゲームに登場する競馬場を紹介します。4コーナーに内回り、外回りがあり、それによって直線の長さが変わる競馬場もあります。

競馬場名	回り	1周距離	直線(回り)
東京	左	2072m	500m
中山	右	1840m	310m
京都	右	1894m	404(328)m
阪神	右	1694m	353m
福島	右	1600m	292m
新潟	右	1805m	427(327)m
中京	左	1600m	314m
小倉	右	1615m	293m
函館	右	1627m	262m
札幌	右	1641m	266m

※内、外回りがある競馬場は外回りの1周距離を載せました。

プレイ中に発生するイベント

プレイ中に起こるイベントの一部を紹介します。

セリ市

セリ市は2月の繁殖牝馬セール、3月のノミネーションセール（種牡馬の種付権）、8月の1歳馬セールと、年に3回行われます。牧場の人がセリ市を見に行くかどうか聞いてくるので、セリ市を見に行く場合は「はい」を選んでください。またセリ登録馬データを使えば他の牧場が生産した馬を購入することができます。「ブリーダーズバトル（→12P）」では友達と競り合うこともできます。

上場馬リスト

セリ市に行くと、セリ市馬リストが表示されます。セリ市馬リストには通常の馬のほかに、自分が売却した馬や他の牧場が生産した馬（セリ登録馬データが必要）も表示されるので、それらの中から購入したい馬を選んでください。

1歳馬セールリスト

馬の購入方法

上場馬リストから希望する馬を選ぶとセリが開始されます。現在の価格は画面中央の電光掲示板に表示されます。それ以上出しても構わない場合はAボタンを押して値段を上げてください。これを続けて、最終的に最高額を提示した人が馬を手に入れます。またセリ中にBボタンを押すと、その馬のセリから降りたことになります。セリが終了するとセリ市の上場馬リスト画面に戻ります。終了したい場合はBボタンを押して、セリ市を終了してください。

セリ登録馬

セリ登録馬のデータが入っている登録ファイルを、牧場データにセットしてゲームを始めると、そのセリ登録馬を1歳馬の場合は8月のセリ市で、繁殖牝馬は2月のセリ市で購入することができます。

他の牧場が生産した馬の購入方法

セリ登録馬のデータが入っている登録ファイルを、牧場データにセットしてゲームを始めると、そのセリ登録馬を2歳馬の場合は8月のセリ市で、繁殖牝馬は2月のセリ市で購入することができます。

1. セリ登録馬のデータをセリ市登録ファイルに入れる

他牧場の馬をセリ市で購入するには、セリ登録馬のデータをカセットに入れなければなりません。コード入力もしくはコントローラパックからカセットに移動させてください。データ入力、コピーについては登録ファイル整理の「セリ登録馬（→16P）」をお読みください。

2. セリ市で購入

登録ファイルに入れたセリ登録馬は、1歳馬の場合はゲームを始めて最初の8月のセリ市に、繁殖牝馬の場合はゲームを始めて最初の2月のセリ市に出てくるので、そこで購入してください。もし買い逃してしまった場合は、もう一度セリ登録馬のデータをカセットに入れる必要があります。

セリ登録馬のデータセーブ

ここでは、セリ登録馬データの保存方法について説明します。

1. 馬をセリ市登録する

馬メニューの「売却」を選んで、セリ市に登録してください。1歳馬は7月、繁殖牝馬は1月に登録可能です。

2. ゲームを終了する

馬をセリ市に登録したら、次のセリ市が行われるまでにゲームを終了してください。セリ登録した馬データがセリ市登録ファイルに保存されます。他の人に渡す場合は、登録コード（パスワード）をメモして伝えるか、コントローラパックにコピーして渡すなどしてください。

ノミネーションセール

種牡馬の種付権を購入できるセリ市です。購入した種付権は1回限り有効で、種付しない場合でも1年たてば権利がなくなります。購入した種牡馬の種付権は種牡馬リストに「BOOKING」と表示されて登場します。

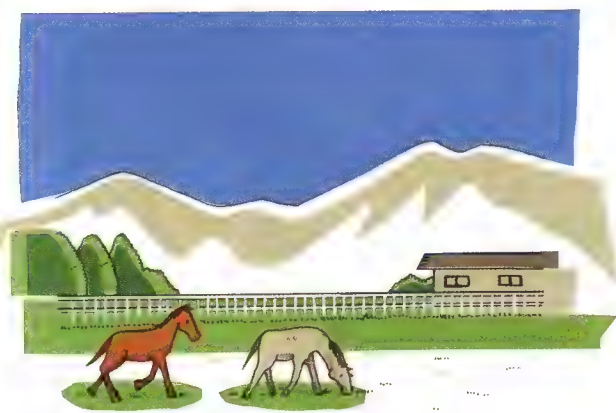
繁殖牝馬の保険

高額な繁殖牝馬を購入した場合、保険加入を確認される場合があります。この保険は1年間有効で、15歳まで更新できます。繁殖牝馬が死亡した場合、購入代金が保険金として支払われます。掛け金は年齢が上がるにつれて高くなります。

銀行からの融資

ゲーム中に資金が乏しくなってくると、銀行が融資を申し出てきます。融資金額は5億円で、毎月300万円づつを20年間かけて返済します。

牧場拡張

ゲームが進行し、馬の数が増えてくると、牧場拡張の誘いが来ることがあります。多額の費用がかかりますが、牧場を広げると、よりたくさんの馬を置くことができます。

アクシデント

無理な調教やレース出走を繰り返していると、馬が疲れて故障する可能性が高くなります。馬のアクシデントには以下のようなものがあります。

故障の種類

「骨折」	脚の骨を折ることです。軽いものは3ヶ月程度、重傷だと1年以上かかる場合もあります。
「ソエ」	馬のすねにあたる部分にコブができることです。2〜3歳の若い馬にしか発生せず、全治は1〜4ヶ月程度です。
「屈腱炎」	屈腱と呼ばれる部分が炎症を起こす病気で、治療は2〜6ヶ月程度で済む場合が多いのですが、完治しにくく再発する場合もあります。
「ハ行」	脚を引きずったりして、普通に歩けない状態です。全治2〜8週間程度です。
「競走中止」	レース中に骨折などの故障を発生し、競走を中止することです。
「予後不良」	「競走中止」して、故障が重傷で治る見込みがない時に取られる処置で、馬を安楽死させます。

ブリーダーズカップ

自分の作った馬と、友達の馬を対戦させるのが、ブリーダーズカップ(以下BCと呼びます)です。開催コースはゲーム中にレースが行なわれる10ヶ所の競馬場と、ロンシャン競馬場を選ぶことができます。BCはゲーム中のレースとは別に行なわれるため、そこでの成績や結果はゲームに影響しません。

BC登録

BCに出走するには、まず自分の馬の「BC登録」を行ないます。入厩馬メニューから「BC登録」を選んで登録してください。BC登録には100万円かかります。また、2歳以下の馬、故障している馬、及びレースに出走したことのない馬は登録できません。登録が済んだ馬はカートリッジ内に保存されます。

「レース選択」

スタートメニューで「ブリーダーズカップ」を選ぶと、レース選択画面になります。レースには「スプリント」「マイル」「クラシック」「ダート」「ディスタンス」と、希望する競馬場で自由に対戦できる「エキストラ」の6種類があります。
「エクストラ」を選ぶと、競馬場が表示されるので、希望する競馬場と距離を選んでください。

「出走登録」

レース選択が終わると、出走登録馬選択画面になります。Bボタンを押すと、「出走登録」「出走取消」「レース」が表示されます。「出走登録」を選ぶと、カートリッジ、コントローラパック内のBC登録馬が表示されるので、その中から出走する馬を選んでください。出走しない馬を選んでしまった場合は「出走取消」を選んでください。

「レース開始」

出走する馬がすべてそろったら、「レース開始」を選んでください。「レース開始」を選ぶと画面が切りかわり、枠順、天候、馬場状態がランダムで決定されます。決定された各項目を変更したい場合は、カーソルを各項目に合わせてAボタンで変更してください。
以上の作業が終わってから「レース開始」を選ぶと、レーススタートです。

ワンポイントアドバイス

ここでは、プレイする際のアドバイスを紹介します。参考にしてください。

余裕を持って資金を使おう。

馬を牧場に1頭預けると1ヶ月に10万円、厩舎では50万円かかります。競走馬だけではなく、牧場にいる繁殖牝馬の分も忘れないようにしましょう。また、毎年種付して、順調に仔が産まれたとすると、その仔の維持費もかさんでいきます。最初の資金はわずか2000万ですので、高い種牡馬を付けたり、高い繁殖牝馬を買ったりするのは、資金的に余裕ができてからにしましょう。また、繁殖牝馬は歳を取るにつれて、受胎率が下がります。年齢が高くなってしまった繁殖牝馬や、場合によってはデビュー前の1歳馬を売却して、資金の足しにするのも1つの手です。

効率良く資金を稼ぐには

とにかくレースに出走していれば、5着までに入らなくても、1回に付き35万円は手に入ります。丈夫な競走馬なら、出走を続けるだけで、自分の食いぶちくらいはなんとか稼げるでしょう。あとは、ランクの高いレースを避けて、なるべく勝てそうなレースを探すことです。GⅠに出走して5着以下になるよりは、GⅢで5着になる方を選んだ方が得です。出馬登録画面で、自分の馬とライバル馬の負担重量を比較したり、ライバル馬の中に強い馬がいないかチェックして、なるべく勝ちやすいレースを選びましょう。

狙いのレースに向けての調整

馬の調子は併せ調教、週2回の調教で変わります。ただ、馬の足元への負担も大きいので注意が必要です。馬の調子は好不調の波がループしています。狙いのレースに向けて、調子をちょっとだけ上向きにして、レースの1週間前かレースの週に併せ調教を行ない、絶好調に持ってゆくのが理想的です。あまりに調子が悪い場合は、思い切って放牧に出すのも手です。1ヶ月経って、放牧から帰ってきた状態の馬は、普通の状態の一歩手前で帰ってきますので、そこで併せ調教を何回か行なうと、調子は上向きになります。狙いのレースまで間隔が開いている場合は、この手を使っても良いでしょう。

新馬や故障明けの馬の調教

新馬や故障明けの馬は、大幅に体重が増えていて、そのままレースに出すと惨敗する可能性が高くなります。新馬の場合はまだ、鍛えられていないので、調教は時間をかけてしっかりと行ないましょう。調教師に「太い」と言われないところまで体重を絞るようにしてください。故障明けの馬は脚元に不安がありますので、強い調教は控え、故障がない坂路やプール中心の調教が良いでしょう。

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。
FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. AND COMMERCIAL, RENTAL IS PROHIBITED.

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、下記の様にご対応させていただきます。

●当社の責(製造・出荷段階での問題)による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。
●お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、有償交換となる場合がございます。
●当社では交換用の商品または部品を、商品の発売から2年を基準に保有しております。従いまして発売後2年を経過した商品については交換または修理ができないことがあります(部品はマニュアル・パッケージを含みます)。

故障・不良品をお送りいただく際にはカセットと、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、有料の場合は代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社お客様相談窓口までお送り下さい。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。また、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますので、ご注意下さい。

●最新情報はこちら

http://www.derbystallion.com

商品についてのお問い合わせは

<お客様相談窓口> TEL. 03-5469-4880

電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～18時

＊電話番号はよく確かめてからお間違いのないようにご注意ください。

株式会社 メディアファクトリー

〒150-0002　東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル

010724

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

株式会社メディアファクトリー